



Malcolm mittendrin

UT 2007

Nicht nur die Grafik will Epic verbessern, sondern gleich das ganze Spiel. Wie das? Ganz klar: Größere Karten, schlauere Bots und noch mehr Action.

Das Team von Epic Games weiß, wie man ein Spiel vorführt: Am Messestand von Publisher Midway spricht uns der **UT 2007**-Soldat Malcolm von einer Leinwand aus direkt an: »Nun werde ich euch mein Spiel zeigen.« Es folgt eine furiose Actionsequenz, in der Malcolm mit einem Raketenwerfer gegen einen extrem agilen Roboter kämpft, der wie im Film **Terminator 2** selbst nach mehreren Volltreffern nicht das Zeitliche segnen will. Nach der Vorführung steht eines fest: **Unreal Tournament 2007** sieht einfach großartig aus. »Wir glauben, dass die Leute wegen der Grafik kommen und wegen des Spiels bleiben werden«, prophezeit Steve Polge, Chefdesigner bei Epic. Könnte stimmen, denn die Entwickler planen mit dem neuesten Teil eine spannende Mischung

aus **Unreal Tournament 2004** und dem Original-**UT** von 1999 – nicht gerade die schlechtesten Vertreter der Shooter-Reihe.

Assault + Onslaught

Neben der Optik ist die auffälligste Neuerung von **UT 2007** der so genannte Conquest-Modus. In einer Mischung aus Assault (der Modus mit den Aufgaben) und Onslaught (der mit den Fahrzeugen) gilt es, auf riesigen Karten das Schlachtfeld zu beherrschen. Das ist leichter gesagt als getan: Denn zum einen müssen Sie wie in einem Echtzeit-Strategiespiel Ressourcen sichern, um Energie für Fahrzeuge und Bunker bereitzustellen. Zum anderen soll das Team wie beim Assault-Modus eine Reihe von Aufgaben nacheinander erfüllen. Klingt spannend, ist es auch. Auf der Messe sahen wir einen der riesigen Conquest-Levels: In der Dämmerung schwärmen Kämpfer über einen Stadtplatz, von im-



Einen Großteil der neuen Fahrzeuge sollen Sie auch zu zweit benutzen können.



Der verbesserte Raketenwerfer verschießt nun Wärme suchende Projektile. Da hilft dem Bot seine Flucht herzlich wenig. Achten Sie auch auf die detaillierten Charaktermodelle.

posanten Gebäuden eingerahmt und von Fackeln flackernd erhellt. Eine Straße weiter: ein schäbiges Vergnügungsviertel, blinkende Leuchtreklamen und zugemüllte Straßen. Überall Barrikaden, Explosionen und die bunten Leuchstreifen der Strahlengeschosse.

ner Explosion in den Panzer kracht. Noch aus der Luft schickt er mit dem Raketenwerfer, der neuerdings mit Wärmesuchenden Raketen ausgestattet ist, zwei Salven hinterher. Der Panzer zerspringt in Einzelteile, Malcolm landet heil auf der Erde – der Abschnitt ist erobert. Anschließend springt er in einen weiteren Panzer und schießt mit der Kanone eine Straßenlaterne zu Klump – Teile der Levels sind zerstörbar. Zurzeit wird überlegt, ob es Deathmatch-Levels geben soll, in denen Sie besonders viel Umgebung demolieren können. Beispiel: Wir schießen einem Gegner den Steg unter den Füßen weg, er stürzt mit den Trümmern ins Bodenlose.

Sprechende Bots

Die ohnehin schon brillante KI aus **Unreal Tournament 2004** wollen die Entwickler für den neuen Teil nochmals verbessern. Größte Innovation: Die Bots geben per Sprachausgabe

detaillierte Informationen über deren Aktivitäten oder Aufenthaltsort. So hörten wir in einem Gefecht über Funk von einem computer-gesteuerten Teammitglied, dass es die Redeemer-Knarre gefunden habe. Wenn das funktioniert, können Sie Bots künftig deutlich koordinierter in die Schlacht schicken, was das Gefühl mit echten Mitspielern zu kämpfen erhöht. Apropos: Erstmals in der UT-Geschichte speichert das Spiel sämtliche Erfolge und Niederlagen in einer umfangreichen Statistik. Wollen Sie beispielsweise ein Cap-

ture-the-Flag-Gefecht im Internet spielen, sucht das Programm aufgrund dieser Liste automatisch zu Ihren Fähigkeiten passende Gegenspieler aus. Bis zum Release müssen Sie sich allerdings noch etwas gedulden, **Unreal Tournament 2007** erscheint frühestens in einem Jahr. **DM CS**



Für den Conquest-Modus ist der mächtige Goliath-Panzer aus UT 2004 wieder mit von der Partie.

Held Malcolm hüpfte in seinen Buggy, rast mit Raketen Schub auf einen gegnerischen Panzer zu. Im letzten Moment katapultiert er sich mit dem Schleudersitz aus dem Gefährt, das mit ei-



UNREAL TOURNAMENT 2007

Genre: Multiplayer-Shooter
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: Epic Games / Midway
Status: zu 40% fertig

Daniel Matschijewsky: »Der neue Conquest-Modus ist schnell, spannend und einfach cool. Dazu gibt's noch bessere Bots, neue Fahrzeuge und eine grandiose Grafik. Besonders gefallen mir die neuen Statistiken. Endlich finde ich auch in Unreal Tournament auf mein Können zugeschnittene Mitspieler. Wenn Epic alles Geplante gut umsetzt (und davon bin ich überzeugt), wird UT 2007 ein Hit!«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **E137**